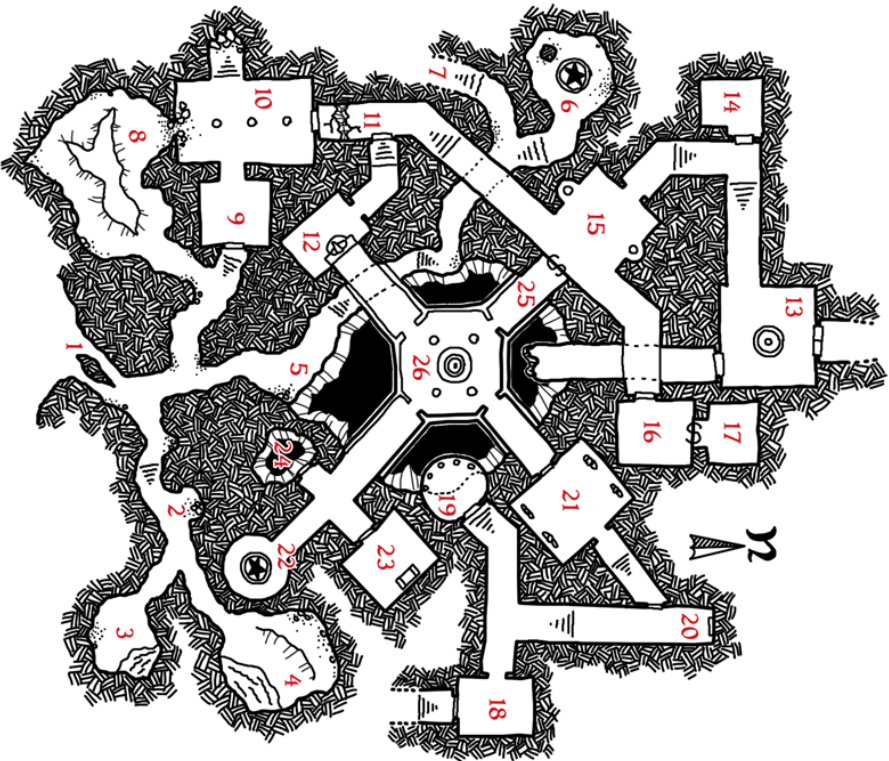


O Sino de Jildar

MONSTROS & MASMORRAS DE BOLSO



uma descrição de cada aposento.

O que eu vou falar sobre ela, sua história, seus habitantes e aposentos são apenas idéias, qualquer um pode simplesmente pegar essa mapa que eu fiz e mudar tudo isso. O formato que eu vou usar vai ser bem simples. Primeiro haverá uma introdução pequena sobre a masmorra, sua história e seus habitantes. Em seguida duas tabelas, uma de rumores e outra com monstros aleatórios a serem usados (sugestão). Por fim,

ela é sua para usar como quiser.

masmorras para o mestre inventar aonde vai dar, enfim, daqueles caminhos que sempre aparecem em outras de um complexo de masmorras, ela pode ser o destino de uma aventura de uma ou duas sessões, ela pode ser parte de uma pequena aventura individualmente para uma pequena para ser usada como cada um achar melhor. Ela para ser usada como cada um achar melhor. Ela para ser usada como cada um achar melhor. Ela para ser usada como cada um achar melhor.

RUMORES

1. Jildar quer matar todos os aventureiros que podem se opor a ele.
2. No fundo da masmorra vive uma criatura antiga e pavorosa.
3. A resposta para a pergunta da estátua do minotauro é 98901.
4. Os quatro cavaleiros são invencíveis.
5. Um grande diamante foi perdido nas águas da caverna.
6. Os experimentos do mago deixaram a caverna frágil.
7. Apenas por meio do círculo mágico é que se consegue chegar até o sino.
8. Se o sino for tocado um grande mal será libertado.
9. Os aventureiros que nunca voltaram são mantidos presos em uma prisão subterrânea.
10. Nem tudo o que parece é real lá.
11. Um ser de fumaça faz

- você achar que seus amigos são inimigos.
12. Para usar o círculo mágico, é preciso se fazer um sacrifício de sangue.
13. Algumas portas não dão para o mesmo lugar se atravessadas novamente.
14. O buraco no centro da masmorra não tem fim.
15. Para enfrentar os quatro cavaleiros é preciso desfazer a magia que os deixa mais fortes.
16. Um grande baú cheio de ouros está escondido na masmorra.
17. Jildar que aventureiros para alimentar o monstro que vive na masmorra.
18. Fantasmas dos aventureiros mortos assombram o lugar.
19. Aqueles que saírem vivos de lá depois de tocarem o sino serão premiados pelo mago.
20. O mago se certificará que ninguém toque o sino.

Mas isso não precisa limitar sua utilização. Todo esse material, vem sem dados específicos de sistema e sua partes podem ser usadas separadamente. Não gostou dos monstros, use os que você quiser. Só gostou do mapa, recorte ele e use-o na sua aventura. A partir de agora todo esse material é seu.

Masmorras de Bolso é uma série de masmorras "semi-prontas" para serem utilizadas em qualquer jogo de fantasia da maneira que cada um preferir. Elas possuem um pequeno mapa e uma breve descrição do lugar, seus habitantes e itens encontrados lá.

O Sino de Jildar

INTRODUÇÃO

Jildar é um mago poderoso, velho e um pouco paranoico. Ele está a procura de aventureiros para uma tarefa mas, antes de contratá-los, ele quer testá-los. Para isso, o mago construir uma masmorra debaixo de sua torre, onde havia uma caverna natural e preparou uma série de desafios (armadilhas, enigmas, ilusões, monstros) para os pretendentes ao trabalho. Muitos aventureiros se candidataram, a maioria desiste e os que não fazem isso, jamais são vistos. Aqueles que conseguirem tocar o sino e sair vivos de lá serão os escolhidos.

MONSTROS ERRANTES

Como na maioria das masmorras, as coisas devem ser dinâmicas e a cada dois turnos (20 minutos) deve-se rolar 1d6 para ver se há um encontro. O resultado "1" indica que sim e, nesse caso, role 1d8 para ver o que os aventureiros encontram.

1. 1d8 zumbis (aventureiros mortos) portando armas, armaduras e cada um 2d12po.
2. A imagem de um velho mago que gesticula chamando os aventureiros e depois some. Quem o segue é alvo da magia "sono".
3. 1d3 aranhas gigantes a procura de comida.
4. Um outro grupo de aventureiros.
5. Uma parede que parece bloquear o caminho a frente (ilusão).
6. Grupo de bárbaros descontrolados e loucos.
7. Uma sombra maligna.
8. O próprio grupo de aventureiros que luta conta os próprios (ilusão).

1. Entrada da caverna: A entrada da caverna possui uma ilusão que faz com que quem tente entrar ache que a passagem vai se estreitando demais até não conseguir passar.

2. Alcova da adaga: Essa alcova possui uma adaga de ouro (500po) encravada na parede, caso alguém tente removê-la isso causa um desmoronamento ao redor de cinco metros causando 4d6 de dano (jogada de proteção pode diminuir o dano pela metade).

3. Pequena poça: Esse aposento possui uma pequena poça de água escura no seu fundo onde os aventureiros enxergaram um brilho nas profundezas. Pela água é possível chegar até o aposento 4, onde a gema que brilha se encontra.

4. Piscina Traçoira: Uma criatura bizarra se esconde nas águas escuras e o brilho que as pessoas vem de fora da água é um diamante encravado em sua testa (2000 po). Trate a criatura como um Urso Gigante com tentáculos e uma mordida. Os tentáculos não alcançam quem estiver na elevação.

13. Fonte de Água: Essa fonte de água de mármore está seca, mas caso uma gota de água seja jogada nela ela volta a jorrar água como antes e um golé dela funciona como uma aplicação da poção de benção.

14. Sala de Armas: Essa sala está repleta de armas e armaduras de vários tipos. Todas parecem mágicas e benéficas mas se retiradas da sala se tornam amaldiçoadas e impõe -1 em suas respectivas características.

15. Estátua dos lanceiros: Duas estátuas de lanceiros, uma de cada lado, agem como guardas e caso não sejam desarmados atacam com suas lanças quem passar por ali. Quem tiver bebido da água da fonte na sala 13 não é atacado. Na base dessas estátuas está escondido em um compartimento secreto duas gemas amarelas (valor de 500 po cada).

16. Guardião translúcido: Um cubo gelatinoso vive nesse pequeno aposento pronto para pegar aventuras desprevenidos. Em seu interior há o esqueleto de um humano que carrega uma chave. Essa chave é da porta secreta que leva ao aposento 17.

5. Grande buraco: Daqui os aventureiros enxergam as plataformas acima onde fica o sino. Além disso há uma passagem a beira de um grande buraco que não conseguem ver o fundo. Uma sensação estranha de estarem sendo observados é sentida.

6. Circuito na caverna: Um circuito mágico de teleporte é guardado por 3 gárgulas. Para usar o circuito é preciso falar o nome dos três gárgulas em ordem alfabética. Seus nomes estão esculpidos em uma ônix no interior de cada um (Drak'tis, Ghurf, Nuddvrik).

7. Escada infinita: Ao começar a descer essa escada para baixo. A cada dia podem fazer um novo teste.

8. Colmeia de vespas: Uma colônia de vespas gigantes (1d10) vivem aqui. Larvas e dejetos delas podem ser vistos nas paredes e elas vivem na elevação no centro da sala. O tesouro de vitimas passadas também se encontra na elevação (8 gemas de vários tipo com o valor total de 2500 po).

17. Biblioteca: Esse aposento contém diversos livros e tomos velhos. Além das dezenas de contos fantásticos, livros de história e outros assuntos há um livro com magias e 1d6 pergaminhos. Escondido atrás das estantes de livros há uma varinha de dardos místicos.

18. Sala dos murais: Essa pequena sala tem suas paredes adornadas com murais que mostram quatro cavaleiros vencendo diversos monstros. Os murais parecem se mover e caso alguém os toque as criaturas fazem um ataque.

19. Pilares dos escudos: Essa sala circular possui a imagem de quatro cavaleiros esculpidas na chão um na frente de cada pilastra com seu escudo. É possível ver a plataforma do sino acima do aposento. Os pilares funcionam como uma senha para interromper a magia que torna as estátuas dos cavaleiros tão poderosas. Faça como um jogo de memória com uma sequência de, por exemplo, 10 toques. Começando com 1 e aumentando a cada rodada entre os quatro pilares. Basicamente é uma sequência de 10 números que podem variar de 1 a 4 que vai aumentando a cada rodada começando de 1 e indo até 10. Caso errem um dano é causado a todos no aposento (dividido igualmente), variando de 1d6 a 10d6 dependendo da rodada.

9. Sala das Pinturas: Essa pequena sala é repleta de quadros nas paredes com imagens do mago Jildar realizando diversos feitiços e alguns deles parecem direcionados aos jogadores (ilusão), como bolas de fogo, relâmpago, dardos místicos. Caso examinem algum quadro de perto há uma chance em seis da magia lançada ser verdadeira.

10. Sala dos pilares: Esse grande aposento possui uma passagem estreita para o aposento 8, escadas que dão para cima sem saída no sudoeste e portas ao norte. Os pilares no meio estão rachando e a cada passo que os aventureiros dão parece que as rachaduras vão aumentando.

11. Grande rachadura: Essa enorme rachadura dificulta a passagem para o outro lado, sendo necessário um meio de transportar esse obstáculo. Quem se aproximar da borda (seja para pular ou outra coisa) corre o risco de fazer com que parte do chão ceda (1 em 1d6), caindo e sofrendo 2d6 pontos de dano.

20. Porta aleatória: Essa porta caso aberta dá para qualquer aposento na masmorra, com exceção daqueles acima de 21. Sorteie aleatoriamente cada vez que a porta é fechada ou depois de 1 turno.

21. Os quatro cavaleiros: Essas quatro estátuas representam os cavaleiros que enfrentaram todos os cavaleiros que conseguem utilizar o círculo na sala 6. A sala é decorada com diversos objetos de ouro preso às paredes (valor total 1500 po).

22. Circuito acima: É para cá que são teleportados aqueles que conseguem utilizar o círculo na sala 6. A sala é decorada com diversos objetos de ouro preso às paredes (valor total 1500 po).

23. Baú de tesouros: A porta desse aposento está entre aberta e é possível ver um grande baú aberto de onde um brilho dourado escapa. O baú está repleto de ouro, mais do que é possível contar. Quem entrar no aposento deve fazer uma jogada de proteção contra magia ou então ser compelido a pegar o máximo de tesouro que conseguir (ficando mais lento) e sair da masmorra.

12. Estátua do Minotauro: Nessa sala há na parede nordeste uma grande estátua de um dinossauro com um machado de duas mãos de ouro. Se encostada ela toma vida e propõe uma charada para os aventureiros para deixá-los passar. Caso acertem ela se desloca para o lado revelando um corredor ao fundo. Caso errem ou não respondam ela parte para o combate (trate como um minotauro normal, imune a armas não mágicas). A charada é a seguinte: "Etrom era um jovem mago talentoso que acreditava no poder arcano dos números, e talvez tenha sido isso que o manteve vivo por tanto tempo. Ele descobriu, um pouco depois de terminar seu treinamento na Academia Arcana, que possuía uma doença mágica terrível e morreria em poucos anos. Assim, ele investiu os poucos anos que lhe restavam para pesquisar uma poderosa magia que estenderia sua vida em nove vezes. Mas para isso ele precisou realizar um ritual em um dia único e especial. A cada letra de seu nome, Etrom atribuiu um número de 0 a 9 e realizou o ritual, que prolongou sua vida em nove vezes, no dia seguinte, quando ele morreu, o número de dias que tinha vivido era nove vezes esse valor e, se usados os mesmo critérios de tradução dos números em letras, os números formaria a palavra "Morte". Assim sendo, quantos dias Etrom viveu?" - Resposta: 98901 dias.

24. Sala das vozes: Vozes são ouvidas do outro lado dessa porta. Risadas, gritos de alegria e outros som chamativos. No entanto, quando aberto o som muda para gritos de dor e socorro e um vento forte sopra quem estive do lado de fora para dentro para cair em um buraco muito profundo (jogada de proteção contra paralisa para escapar). Aonde o buraco vai dar é decisão do mestre.

25. O vapor da amnésia: A passagem secreta leva até o corredor que dá no sino, porém um guardião sinistro quer impedir as pessoas de chegar lá. É um vapor esverdeado que age como um espectro, mas ao invés de drenar níveis faz com que a pessoa realize um ataque contra um companheiro (ele não o reconhece momentaneamente).

26. O Sino de Jildar: Ao tocar o sino, que faz um barulho muito alto, toda a masmorra começa a vibrar e tremer. Um urro horrendo é ouvido do grande buraco abaixo e partes da masmorra começam a desmoronar. O grupo precisa sair dali rápido ou ficarão soterrados (1 hora). Se escaparem com vida, serão recompensados por Jildar e escolhidos para participar da aventura que ele planeja.